

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ПОКРОВИТЕЛИ

КОСМИЧЕСКАЯ МАШИНА

Ваш покровитель - космическая машина, которая, как утверждается, генерировала, постоянно поддерживала и в конечном итоге разбирала мультивселенную. Ваш покровитель может происходить из Механуса, или он может быть скрыт среди руин и забытых мест материального мира. Мотивы и желания космической машины непостижимы даже для вас, её закодированные приказы никогда не кажутся похожими на части большого плана.

Ваш физический облик каким-то образом был изменен вашими отношениями с машиной, и внешний вид ваших заклинаний косметически изменён, чтобы лучше отразить технологическую продвинутость машины, которой вы служите.

Примерами космических машин являются Праймус, Двигатель вымирания и Паноптикум.

Расширенный список заклинаний

Космическая машина позволяет вам при изучении заклинаний чернокнижника выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний чернокнижника добавляются следующие заклинания.

Ур. закл-ия	Заклинания
1	Направленный снаряд, Оpozнание
2	Раскалённый металл, Поиск предмета
3	Молния, Духовные стражи*
4	Магический глаз, Каменная кожа
5	Сотворение, Телекинез

*Если вы не получили это заклинание из другого источника, ваши духовные хранители будут выглядеть как механические конструкции, а не ангелы, феи или исчадия.

Система Улучшенного Прицеливания

Начиная с 1 уровня, вы можете использовать бонусное действие, чтобы совершить дальнбойную атаку заклинанием против существа в радиусе 120 футов от вас. Если вы попадаете, ваши атаки заклинаниями против этого существа получают преимущество до начала вашего следующего хода.

Продвинутая Система Протоколов

Начиная с 6 уровня, если вы провалили спасбросок против воздействующих на разум эффектов, вы можете использовать реакцию, чтобы совершить спасбросок ещё раз. После использования этой функции вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

Усовершенствованная Система Интеграции

Начиная с 10уровня вы получаете владение тремя любыми наборами инструментов и добавьте половину своего бонуса мастерства по отношению ко всем инструментам которыми вы ещё не владеете. Кроме того, если вы проводите одну минуту изучая письменный или устный язык, вы узнаете этот язык.

Расширенная Система Переопределения

Начиная с 14 уровня вы можете интегрировать существо в директивы космической машины, отменяя обычные импульсы существа своей собственной волей. Существо должно сделать спасбросок Интеллекта против вашей Сл заклинаний. Если существо терпит неудачу, вы держите его под контролем в течение следующей минуты. В конце каждого раунда оно может сделать новый спасбросок, оканчивая эффект при успехе. Вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем сможете снова использовать эту способность.



КАРГА

Ваш покровитель - старая злая сила, которая капризно лавирует между материнскими и разрушительными инстинктами. Такие существа подавляют тех, кого они ценят с безумно увлечённым вниманием, и отвергают тех, кто против них с беспощадной жестокостью, часто колеблясь между этими двумя крайностями, казалось бы, безо всякой причины. Вы выбрали злобного и навязчивого покровителя, тот, чья природа будет заставлять вас всё больше и больше подражаете себе.

К ним относятся такие существа; Арадия, мать колдовства, Баба Яга, злая колдунья и Геката, королева ведьм.

В ваш список заклинаний чернокнижника добавляются следующие заклинания.

Расширенный список заклинаний

Ур закл	Заклинания
1	Дружба с животными, Благословение
2	Гадание, Улучшение характеристики
3	Проклятие, Снятие проклятья
4	Призыв лесных обитателей, Поиск существа
5	Заражение, Святылище

Тяжкий труд & Проблемы

Начиная с 1 уровня во время короткого или длительного отдыха вы можете сварить одно из следующий зелий;

Вечный сон. Если существо выпьет это зелье бонусным действием оно погружает пьющего в подобие летаргического сна, как если бы вы наложили заклинание *Усыпление* с наивысшим слотом вашей «Магии пакта».

Сытый & Здоровый. Существо, бонусным действием выпившее это зелье, получает тот же эффект, что был бы от заклинания *Лечащее слово*, наложенного с наивысшим слотом «Магии пакта».

Приворотное зелье. Существо, бонусным действием выпившее это зелье, получает тот же эффект, что был бы от заклинания *Очарование личности*.

Каждый из этих зелий имеет приятный сладкий запах, и вы можете заверить существо что даёте ему одно зелье, когда на самом деле дали совсем другое, преуспев в проверке Обмана против его Проницательности.

Эти зелья сохраняют силу до следующего короткого или длительного отдыха, в зависимости от того, что наступит раньше. После этого они становятся грязным тухлым варевом и теряют силу. Вы можете сварить новые во время следующего короткого или длительного отдыха.

Кровь ковена

Начиная с 6 уровня, когда вы произносите заклинание, вы можете обратиться к своим спутникам, чтобы те пролили свою кровь ради увеличения вашей силы. Один союзник в пределах 30 футов от вас может реакцией нанести себе рану, получив 1d6 некротического урона за уровень слота заклинаний, и сила того возрастает. Если ваше заклинание включает бросок атаки, он получает преимущество. Если ваше заклинание включает спасбросок, целевые существа получают помеху в этом броске.

Изба на курьих ножках, Летающая метла

Начиная с 10 уровня вы можете использовать заклинание *Оживление вещей* не тратя ячейку. Для того чтобы использовать эту способность повторно вам необходимо завершить короткий или длительный отдых.

Проклятый фамильяр

Начиная с 14 уровня вы можете коснуться бессознательного существа и превратить его в любого зверя с CR 1 или ниже. Этот зверь считается вашим фамильяром. Он осознаёт себя, но слишком боится вашей мистической силы и не может найти в себе мужества сделать что-либо, чтобы бросить вызов вашей воле. Этот эффект заканчивается, когда кто-то использует на нём *Снятие проклятья*, или вы сами вновь используете эту способность. Кроме того, вы обязаны назвать условие, которое может освободить его от проклятия. Выберите одно из следующих:

Преданность. Если цель искреннее раскаивается в своём поступке против вас, было вам верным слугой год и ещё один день, и просит вашего прощения. Проклятие вновь превращает его в зверя, если он осознанно пойдёт против вас в дальнейшем, и у вас ещё нет нового фамильяра. В этом случае вы не выбираете условие.

Жертва. Если кто-то, кто заботится о цели прольёт над ней слёзы и будет готов служить вместо неё, проклятие переходит на него. В этом случае вы не выбираете условие.

Истинная любовь. Поцелуй того, кто искренне любит цель способен развеять проклятие, но если однажды цель предаст свою любовь, и у вас ещё нет нового фамильяра, проклятие немедленно овладеет ею вновь. В этом случае вы не выбираете условие. Если эффект заканчивается из-за *Снятия проклятья*, существо возвращается к нормальной форме немедленно. Если вы сами снимаете чары с цели, оно остаётся спящим ещё столько же часов, сколько месяцев провело у вас на службе, и впоследствии осознаёт это время так, словно всё то время находилась в полусне.

The Cosmic Machine and The Crone Patron by
[/u/coolgamertagbro](https://www.deviantart.com/coolgamertagbro)

Перевод - Айвендил
Гильдия Вольных Переводчиков
23.08.2017



CLASSES | WARLOCK